

事例報告 学校におけるデジタルシティズンシップ教育の実践事例

－「消費者の視点」で見ると－

国際 GLOCOM 主幹研究員・准教授 豊福晋平 氏

国際大学 GLOCOM の豊福と申します。今日はよろしくお願いたします。基調講演でも、主権者教育の話をつかまつさんがされたのですが、デジタルシティズンシップも、実はデジタル以前に市民教育と結構大きな関わりがあります。

まず、デジタルシティズンシップの定義ですが、「デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力」のことを言っています。デジタルのパワーを私的な情報消費だ

けでなく、SNS を使って社会運動したり、賛同者を集めたり、あるいはクラウドファンディングしたり、いろんなソーシャルな動きにも注目をしていこう、そういう流れがあるのです。

そこで最近、学校関係者の中で情報モラルではなく、デジタルシティズンシップをやりたいと言われる方が増えてきたんですね。これは、我々にはちょっとした驚きで、5年ぐらい前までは、誰も注目してくれなかったのです。

おそらくこれは、GIGA スクール構想の影響が大きいと思っています。今までは、学校での子供たちは基本的に手元で自由にコンピューターを使えない状態でした。一方、お家の中では制限なく勝手に使っていても、学校にとってそれらは校外の厄介事だから「別にそんなことを学校の中で教える必要ないでしょ」「本来は家庭で教育すべきことで、学校の仕事ではないよ」と言う人たちがいたりしたわけです。でも、GIGA 端末が学校に入ってきて、毎日文房具のように、交流の手段として、あるいは発表したり、物を作ったりする手段として使うようになれば、ネットは、もう学校の内外の区別なく日常になっているのです。

学校の内外で、常に大人の監督や指示があるとは限らない状況で、子どもたちはデジタルを使いこなす必要が生じます。そこで、これまでの抑制・他律・心情規範が中心の教育ではなく、むしろ、活用・自律・行動規範の教育が求められるようになりました。行動規範とは、何か課題に当たった時に、どうやって課題を解決したらよいか、具体的な手立てを与えましょう、というものです。

デジタルシティズンシップには、主要な 9 要素があるので、簡単にご紹介しましょう。従来の情報モラル教育の中にも、これらの要素が少しずつ入っているのですが、デジタル・アクセス（デジタル・デバイド）やデジタル・コマース（電子商取引）、たとえば、携帯電話の契約、サブスクリプション、ポイント決済など、お金に関わる重要事項も学校では満足に扱えていない問題があります。情報モラルでは基本的に使わせない教育をしてきたので、いまさらながら、これをどう変えるべきかが課題になっているわけです。

では、消費者視点でどのようなデジタルシティズンシップ教育をするのか、いくつかご紹介し



ます。まず、高校でのデジタルシティズンシップの授業をみてみましょう。子供達に SNS とか、ICT をどう使ってるの？と尋ねてみても、説教されるのを警戒してなかなか本音を言ってくれないんですね。YouTube 見てるとか、Instagram やってて、「いいね！」とか言うと、だんだん生徒達の表情が和らいでくるんです。その中のワンシーンを見ていただこうかと思います。

今、インスタ使っている子は、どのぐらいいますか？と尋ねて、そのうえで、実際インスタ上でリスクの高いコミュニケーションだったり、ダイレクトメッセージで変なお誘いが来たりとか、詐欺メールが来たりとか、そういうエピソードがポロポロ出てくるんですが、実は学校の情報の先生はあまりご存じなかったりします。私達の授業では、このように様々な発言を引き出すことで、子どもたちの多様なデジタル経験に共感し、直面する課題を考えていきます。

次にご紹介するのが、こちら経済産業省の動画教材集「STEAM ライブラリ」です。これは、国のガイドラインに基づいて公開されているので、教材の閲覧・改変・二次利用が無償で許諾なしで出来ます。私達が作ったデジタルシティズンシップ教材は 8 本あります。この中から、2 つご紹介しましょう。

ひとつは、小学校の 2 年生の子供が GIGA スクールをきっかけとして、自分のコンピューターを家に持ち帰るといってお話です。子供がパソコンを家で使っていると、なんか思い通りにならず困ったこと起きるんです。そこで学校で先生から言われたことを思い出すんですね。「まずは、一休み」。それで一息つくんです。一息ついて「気持ちが落ち着いたらどうしたらいいか考えてみましょう」。もう一回やってみようってことでポチッとやるんですけど、また同じトラブルが起こって、ああ、どうしましょう！となります。その次は「自分で解決できなかったら、他の人に聞いてみましょう」。周りの大人の人や兄弟に聞きましょうという事ですね。この子はお姉さんに助けてもらって解決します。低学年向けの授業ではこの「立ち止まる、考える、尋ねる」ポイントを何回も繰り返して教えます。

もうひとつご紹介したいのは、他律から自律へという指導方針です。このメディアバランス教材はうっかり誤解すると「デジタルを減らして、アナログを増やしましょう」的な指導をしがちです。でも、私達の生活とデジタルメディアとの関わりは密接なので、デジタルメディア自体を否定すれば子供たちは自分の生活を全部否定されたように思ってしまう。

そこで、私達は、健康な生活をおくるために必要な時間、たとえば、睡眠だったり食事だったり、家族とお話する時間だったり、外で遊んだりする時間などと、どうバランスをとるのか？という問いにします。つまり、自分の生活をより良くするためには、自分自身のタイムマネジメントが大切ですとお話する訳です。

ビデオの内容を説明すると、主人公が家に帰ってきてパソコンの調べもので脇道に入ってしまった困ったなあという話になります。この子は遊びで使ってるわけじゃなくて、宿題や学校のパソコン係を頑張っていて、家での利用時間が長くなってしまふ。それで、お母さんに「パソコンで勉強を頑張っているのはわかるけど、最近ちょっと寝不足じゃない？身体を大事にね。」と心配されてしまいます。本人も「外で遊びたいのに」とか言っていて、ちょっと可哀想ですよ。

こうした時に必要な言葉掛けは、「とにかくパソコンを使う時間を減らさない」ではなく、「自分の生活をより良くするためには、生活のバランスをどう調整したらよいか」であって、少し上の視点から見ることがありますよね。そういう話をするんです。

これまでご紹介した通り、デジタルシティズンシップでは、安全・責任・相互尊重の3つの原則のもとに、デジタルの世界を自ら歩めるように子供達を育てていくことが我々の使命だと考えています。今日は、動画再生のトラブルで具体的なお話があまりできなかったのですが、後ほどディスカッションのところで、具体例をお話しできればと思います。ご視聴ありがとうございました。